PlayStation



キャロムショット2

スーパーリアル3Dビリヤード

argent



このたびはプレイステーション専用ソフト
「キャロムショット2　～スーパーリアル3Dビリヤード～」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、
この解説書を良くお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので、
大切に保管してくださるようお願いいたします。



For Japan Only
プレイヤー 1-4人
メモリーカード 1~2ブロック
マルチタップ対応 1-4人
アナログコントローラ対応（振動のみ）

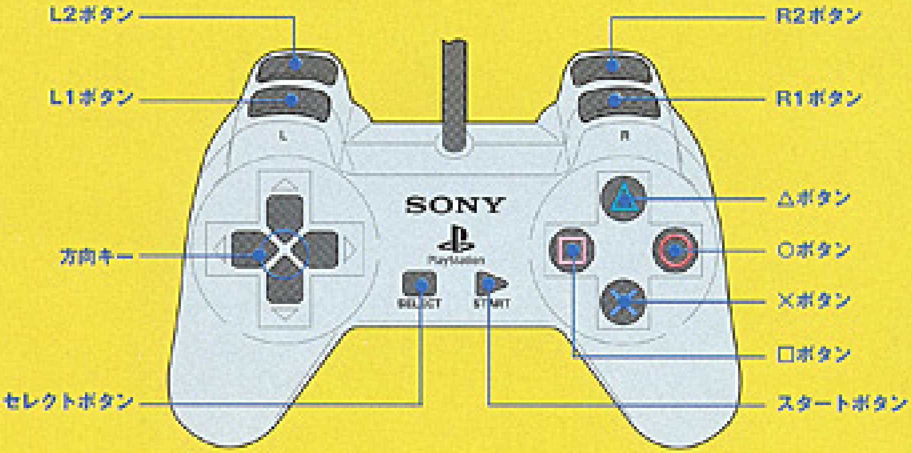
SLPS 01486

キャロムショット2

CONTENTS

コントローラの使い方

ここでは基本的なコントローラの使い方について説明します。
詳しい操作方法などについては「操作方法」のページを読んでください。



方向キー	カーソルの移動/視点の移動	L1ボタン	視点のズームアップ
○ボタン	決定	L2ボタン	的球番号表示
×ボタン	キャンセル/手球の移動	R1ボタン	視点のズームダウン
△ボタン	キューアングルの移動	R2ボタン	フリーカメラモード
□ボタン	撞点の移動/ショットパワーの変更	スタートボタン	ゲームスタート/メニューオープン
		セレクトボタン	2D切り替え

アナログコントローラ



●バイブレーション(振動)機能のON/OFFの切り替えは、ゲームメニューで設定することができます。
(アナログコントローラ使用時)

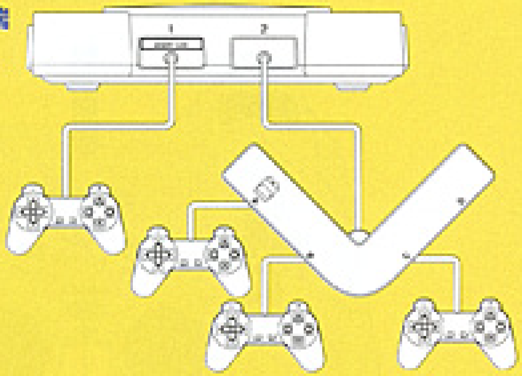
●ＬＥＤが消灯している状態でプレイしてください。

●アナログモードには対応していません。デジタルモードでプレイしてください。

※他のボタン操作はコントローラと同様です。

マルチタップのつなぎかた

このソフトはマルチタップを使用して、最大４人まで同時にプレイすることができます。
コントローラ端子「１」もしくは「２」にマルチタップを接続し、
マルチタップのコントローラ端子にコントローラを接続してください。
また、必ずマルチタップのコントローラ端子「1-A」にコントローラを接続してから、残りのコントローラを1-B、1-C、1-Dの各コントローラ端子に接続してください。
※マルチタップを使用しなくても、４人までプレイすることが可能です。

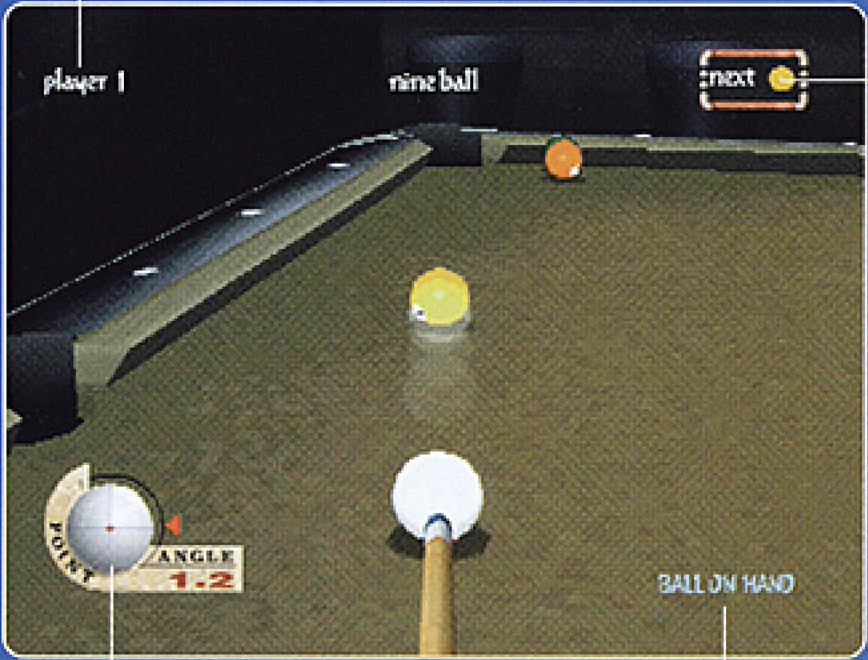


メモリーカード

メモリーカード（別売）を、メモリーカード差込口１もしくは1-A（2-A）に差し込むことにより、データを記録することができます。
オプションモードの「memory card」を選択すると、
メモリーカードにセーブしてよいか聞いてきます。
（ストーリーの場合はメニューの「SAVE」を選択する）
ここで、「YES」を選択しボタンを押すと、メモリーカードにセーブされます。
セーブをしない限り、データは保存されません。
電源を切ると、メモリーカードに記録されていないデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

画面の見方

プレーヤー名



キューアングル／撞点の表示

ステイタス表示
（モードやルールにより表示が異なります）

ゲームの始め方

タイトル画面表示中に、スタートボタンを押すとモードセレクト画面にかわります。
方向キーでモードを選び、スタートボタンか○ボタンで決定してください。

ストーリー

次々に登場する個性的なコンピュータのキャラクターと様々なゲームで対戦するモードです。
物語を進めるためには様々な登場人物と会話を交わし、ビリヤードの勝負をしなければなりません。
最後に待ち構える対戦相手を倒すことによりゲームクリアとなり、エンディングを見ることができます。

ポケットゲーム

ポケットテーブルを使用したビリヤードゲーム（9種類）を楽しむことができるモードです。対戦相手やルール、セット数などを設定することもできます。

キャロムゲーム

キャロムテーブルを使用したビリヤードゲーム（5種類）を楽しむことができるモードです。

プラクティス

テーブル、球の配置を選び、ルールの制限なく練習することができるモードです。手球の動きの研究などを行うことができます。

トリックショット

テーブル上に配置された的球を１回のショットで全て落とすモードです。用意された問題を次々と解いていきます。また、トリックエディターにより自分でトリックショットの配置を作ることができセーブすることも可能です。

スピード

全5ステージの合計クリアタイムを競うモードです。
テーブル上に配置された的球を、番号に関係なく全て落とすことにより、ステージクリアとなります。
手球がスクラッチするとペナルティーとなり、タイムが加算されます。

オプション

ゲームの設定を行います。方向キーで項目を選び、決定ボタンを押してください。
EXITを選び決定ボタンを押すと終了となります。

SOUND ステレオ/モノラルの設定です。

BGM ゲーム中の音楽を聴くことができます。

SE ゲーム中の効果音を聞くことができます。

RECORDS プレイの記録を確認することができます。

MEMORY CARD オプションの設定やプレイの記録などの、セーブやロードを行います。

バンキング画面

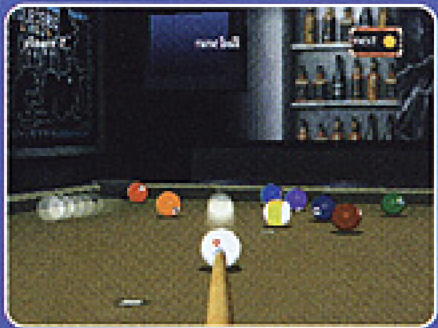
ゲームを始める前に先攻・後攻を決める画面です。
ヘッドライン上に配置したボールを、フットレール(画面奥のクッション)に向かって撞きます。撞く強さは○ボタンを押すことで決定します。よりヘッドレール(画面手前のクッション)まで近づいた方にブレイクショット(サーブ)の権利が与えられます。
フットレールにボールが当たらなかった場合は「ファール」となります。両者のボールが同じ位置に停止したり、両者ともファールだった場合は、やり直しとなります。
2人で同じコントローラを使用する場合や3人以上でプレイする場合は、バンキングは行わず、プレイヤー順となります。

手球の配置

バンキングの結果により先攻となったプレイヤーはブレイクショットを行うため、手球の位置を決めます。手球の配置は何度でもやり直すことが可能です。
×ボタンを押しながら方向キーを押すことにより手球を移動させます。(移動制限あり)

方向指定画面

手球を撞く方向を決める画面です。
※表示物はモードやルールにより異なります。



◎ショット方向の指定
方向キーでショット方向を指定した後、○ボタンを押すことにより方向の決定となり、次のショット画面に移ります。

◎撞点の変更
撞点とは、手球を突く位置のことです。撞点を変えることにより、手球の球筋やクッション等に当たったときの跳ね返る方向などを変化させることができます。

□ボタンを押しながら方向キーを押すことにより、手球の撞点を変えることができます。
また、△ボタンを押しながら方向キー上下で、キューアングルを変更することができます。

押し球 ………………………… 手球は的球に当たった後も前進回転を続け、的球の後を追い掛けるように前進します。
中心突き …………………… 的球の中心に当たると、的球のみが前進し、手球はその場で停止します。
左ひねり …………………… クッションに当たった後、手球は左に跳ね返ります。
右ひねり …………………… クッションに当たった後、手球は右に跳ね返ります。
引き球 ………………………… 的球に当たった後、的球は前進しますが、手球は前に戻ってきます。
ジャンプボール ………… 手球をジャンプさせ、障害となる的球を飛び越すことができます。
マッセ ………………………… 強い回転を掛けることにより、手球がカーブを描きながら進みます。

※撞点とキューアングルの組み合わせにより、手球は様々な動きをします。プラクティスモードでトレーニングを重ねて、テクニックを身につけてください。

◎フリーカメラモード
R2ボタンを押すことにより、自由にカメラを移動させ的球の配置やポケットの位置等を確認できます。

方向キー……………………カメラの水平移動
△ボタン＋方向キー…………カメラアングルの変更
L1ボタン……………………ズームアップ（拡大）
R1ボタン……………………ズームダウン（縮小）
R2ボタン……………………戻る

◎その他の操作方法

方向キー　上下………………視点移動
×ボタン＋Ｌ２ボタン………狙い球切り替え
Ｌ１ボタン……………………ズームアップ（拡大）
Ｒ１ボタン……………………ズームダウン（縮小）
Ｌ２ボタン……………………球番号表示
スタートボタン………………メニューを開く
セレクトボタン………………2D表示切り替え

◎ゲームメニュー
方向指定画面のとき、スタートボタンを押すとゲームメニューを開くことができます。
カーソル操作は、方向キー上下で項目の移動、○ボタンで決定となります。

EXIT MENU……………ゲームに戻ります。
REPLAY……………………直前のショットを再生することができます。
CAMERA…………………ショット後のカメラ視点の選択をすることができます。
BG…………………………ゲーム中の背景を表示/非表示することができます。
QUIT GAME……………ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。
※モード等によりメニューの内容が若干異なります。

ショット画面

手球を打ち出す強さを決定する画面です。

ゲージ内のバーに表示された長さが、
そのままショットの強さとなります。

○ボタンを押すことにより、ショットの強さを決めます。

□ボタンを押すと、
ショットパワーの切り替えができます。
ブレイクショットの時など、
強いパワーが必要な時に有効です。



ナインボール

１番～９番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、９番ボールを落としたプレイヤーがそのセットの勝者となります。ゲーム中、手球は必ず最初にテーブル上にある最小番号の的球に当てなければいけません。ただし、手球がテーブル上にある最小番号の的球に当たった後、他の的球をポケットに落とした場合は有効となります。

ゲーム人数：２～４人

ファール：
・台上の最小番号の的球に当てられなかった場合。
・手球がポケットに落ちた場合（スクラッチ）。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。
このファールをノークッションファールと呼ぶ。（Novice以外）
・ブレイク時に１つ以上ポケットに入らずに、４つ以上の的球がクッションにあたらなかった場合。（Novice以外）
・３回連続ファールもしくはスクラッチをすると「３ファール」として負けとなる。（Novice以外）

ルール設定：
・Novice …………………… ノークッションファールなし、3ファールなし。
・Regulation…………… ファール等の時に落とした的球をスポットへ戻す。
・Texas …………………… ファール等で落とした的球は戻さないで続行する。

ご注意
「キャロムショット２」のゲームルールは公式ルールにできるだけ近くしたオリジナルルールとなっています。



エイトボール

1番～15番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、自分のグループ(1番～7番をSOLIDS、9番～15番をSTRIPESと呼びます)の的球をポケットに落とした後、最後に8番ボールを落としたプレイヤーが、そのセットの勝者となります。
ブレイク時にどちらのグループ球が落ちたかによって、自分のグループが決定します。

ゲーム人数:2人

ファール: ・グループ決定後、自分のグループボールに最初に当てられなかった場合。
・手球がポケットに落ちた場合(スクラッチ)。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。(Novice以外)
・コールした的球を指定していないポケットに落とした場合。(Call Shotのみ)

次のプレイをすると負けになります。
・自分のグループボールを全て落とす前に8番ボールを入れた場合。
・最後の目的ボールと一緒に8番ボールを入れた場合。
・8番ボールを狙うとき、ファールをした場合。
・コールしたポケット以外のポケットに8番ボールを入れた場合。
・3回連続ファールもしくはスクラッチした場合。(Novice以外)

ルール設定: ・Novice …………………… ファール後の手球、完全フリー。8ボールのコールショットなし。
・House …………………… ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちあり。8ボールのみコールショット。
・Regulation …………… ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちなし。8ボールのみコールショット。
・Call Shot ……………… ブレイク時以外、全ての的球をコールショット。

ブレイク時に8番ボールがポケットに入った場合は、フットスポットに戻しゲームを続行します。
※コールショット:落とす的球とポケットを指定すること。

ローテーション

1番～15番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、ポケットに落とした的球の番号がそのまま得点となり、合計点数が設定した競技点数に到達したプレイヤーが勝者となります。
ゲーム中、手球は必ず最初にテーブル上にある最小番号の的球に当てなければいけません。ただし、手球がテーブル上にある最小番号の的球に当たった後、他の的球をポケットに落とした場合は有効となります。
全ての的球を落としても競技点数に達しない場合は再ラックとなりますが、最後のボールをポケットに落とした後、手球をヘッドライン内に戻さなければペナルティとして、ブレイク権が次のプレイヤーに移ります。
(Regulation)このペナルティーのことをツーポイントファールと呼びます。

ゲーム人数：２～４人

ファール：
・台上の最小番号の的球に当てられなかった場合。
・手球がポケットに落ちた場合（スクラッチ）。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。（Novice以外）
・ブレイク時に１つ以上ポケットに入らずに、４つ以上の的球がクッションにあたらなかった場合。（Novice以外）
・コールした的球を指定していないポケットに落とした場合。（Call Shotのみ）

ルール設定：
・Novice……………………ファール後の手球、完全フリー。
・House……………………ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちあり。
・Regulation………………ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちなし。
・Call Shot…………………Regulationルール設定＋ブレイク時以外、全ての的球をコールショット。



ベーシック

1番～15番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、ボールを8個（3人プレイ時は6個、4人プレイ時は4個）落としたプレイヤーがそのセットの勝者となります。
ブレイク以後どのボールを落としても問題ありません。（Call Shot以外）

ゲーム人数：2～4人

ファール：
・ブレイク時に1つ以上ポケットに入らずに、1つ以上の的球がクッションにあたらなかった場合。
・手球がポケットに落ちた場合（スクラッチ）。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。（Novice以外）
・コールした的球を指定していないポケットに落とした場合。（Call Shotのみ）

ルール設定：
・Novice …………………… ノークッションファールなし。
・Regulation …………… ファール等で落とした手球をスポットへ戻す。
・Call Shot ……………… Regulationルール設定＋ブレイク時以外、全ての的球をコールショット。



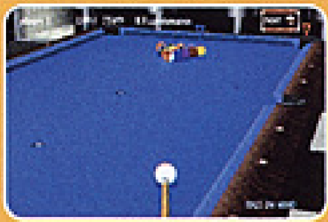
14.1　コンティニュアス

1番～15番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、規定点数に到達したプレイヤーがそのセットの勝者となります。
ボールをポケットすると、1個につき1ポイントとなります。どのボールからショットしても問題ありません。

ゲーム人数：2人

ファール：
・コールした的球を指定していないポケットに落とした場合。(Call Shotのみ)
・手球がポケットに落ちた場合(スクラッチ)。－1点の減点。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。－1点の減点。(Call Shotのみ)
・ブレイク時に1つ以上ポケットに入らずに、2つ以上の的球がクッションにあたらなかった場合。－2点の減点。(Call Shotのみ)
・3回連続ファールもしくはスクラッチをすると「3ファール」となり、－15点の減点。(Call Shotのみ)

ルール設定：
・Novice……………………コールショットなし。3ファールなし。
・Call Shot…………………全ての的球をコールショット。3ファールあり。



ボウラード

1番～10番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、ボウリングのルールをビリヤードに応用したものです。

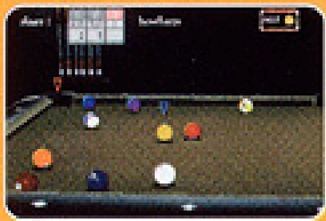
ブレイクからファールまたはスクラッチするまでの間がボウリングの1投目にあたります。この時点までに、全ての的球を落とすことができれば、ストライクとなります。2投目は1投目同様にファールまたはスクラッチするまで続きます。ここで、全ての的球を落とすことができれば、スペアとなります。

2投目が終了すると1フレームが終了し次に移ります。得点計算は基本的にボウリングと同じです。

ゲーム人数：1～4人

ファール：
- ・コールした的球を指定していないポケットに落とした場合。（Regulationのみ）
- ・手球がポケットに落ちた場合（スクラッチ）。または、場外に出た場合。
- ・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。（Novice以外）

ルール設定：
- ・Novice …………………… コールショットなし。ファール後の手球、完全フリー。
- ・House …………………… コールショットなし。ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちあり。
- ・Slop …………………… コールショットなし。ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちなし。
- ・Regulation …………… ブレイク時以外は全てコールショット。ファール後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちなし。



カットスロート

１番～15番までの的球と手球一個を使用して３人以上で行うゲームです。15個の的球を人数分のグループに分け、自分のグループボールを落とされないように、相手のグループボールを落としていきます。
最後に自分のボールが残ったプレイヤーが勝者となります。（自分のグループボールが全て落ちた時点でそのプレイヤーはゲーム終了となります）

ゲーム人数：３～４人

ファール：
・手球がポケットに落ちた場合（スクラッチ）。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。（Houseのみ）
プレイヤーがファールまたはスクラッチした場合には、ペナルティーとして、他のプレイヤーのポケットしていた球を１個戻します。
（ゲームが終了しているプレイヤーの球も戻り、ゲームに復帰することができます）

ルール設定：
・Novice …………………… ノークッションファールなし。
・House …………………… ノークッションファールあり。



ワン　ポケット

１番～１５番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、指定されたポケットにボールを落としていきます。(フットテーブル側の２つのポケット)指定したポケットにボールを１個落とすと１ポイント加算されます。８ポイント先取したプレイヤーが勝者となります。

先攻プレイヤーは左右のどちらかに、２プレイヤーはもう一方のポケットに的球を落としていきます。

ゲーム人数：２人

ファール：　・手球がポケットに落ちた場合(スクラッチ)。または、場外に出た場合。
・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。(Novice以外)
・３回連続ファールもしくはスクラッチをすると「３ファール」として負けとなる。(Novice以外)

ルール設定：
・Novice ………………… 手球フリー、フリー後のヘッドライン内直打ちあり。
・House ………………… スクラッチ後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちあり。
・Regulation …………… スクラッチ後の手球、ヘッドライン内フリー。フリー後はヘッドライン内の的球、直打ちなし。

※ファールの場合は手球を移動せず、そのままの状態でプレイを継続します。



5-9

1番～9番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、ナインボールを基本とした変則的なルールです。
5番と9番ボールを得点ボールとし、設定したイニング数での総得点数を競います。(5番ボール＝1点、9番ボール＝2点)コーナーポケットに得点ボールを落とした場合はそのままの得点が、サイドポケットに得点ボールを落とした場合は倍の得点が加算されます。ゲーム途中で5番ボールと9番ボールを順番に先んじてポケットに入れた場合、得点を加算した後フットスポット上に戻します。(例：1番で5番をコーナーに落とした場合、1点加算した後に5番を戻し、そこからまた1番を狙う。4番が落ちるまで5番は戻され続ける)
全ての的球を落とすと1イニング終了になりますが、9番ボールをポケットに落とした後、手球をヘッドライン内に戻さなければペナルティーとして、9番ボールの得点が一律1点となり、さらにブレイク権が次のプレイヤーに移ります。(Novice以外)
1番から9番のボールを1イニング内で1人で撞ききった場合、そのイニングの得点は倍となります。

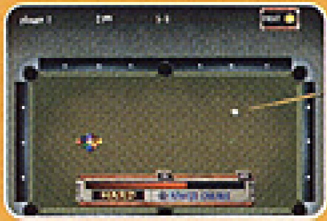
ゲーム人数：1～4人

ファール：
- ・台上の最小番号の的球に当てられなかった場合。
- ・手球がポケットに落ちた場合(スクラッチ)。または、場外に出た場合。
- ・的球がポケットに落ちず、どの球もクッションに当たらなかった場合。(Novice以外)
- ・ブレイク時に1つ以上ポケットに入らずに、4つ以上の的球がクッションにあたらなかった場合。(Novice以外)

ルール設定：
- ・Novice ……………………ノークッションファールなし。ツーポイントファールなし。
- ・House ……………………全てのファールあり。

ファール時の対処：
1. 現状を引き継ぐ。(そのままの状態からプレーする)
2. 手球の位置はそのままで、的球をフットかセンターのいずれかのスポットに移動させる。
3. 的球はそのままの位置として、手球をヘッドライン内に移動させ、そこから狙う。但し、ヘッドライン内に的球が入っている時は、的球をセンターか、フットのいずれかのスポットに選んで置く。

4. 手球のスクラッチから引き継ぐときは、当然手球は、
ヘッドライン内からとなり、的球の位置を「現状」
「センター/フットスポット」から選ぶことになる。
※Noviceルールの場合は手球完全フリーとなります。



四つ球

2個の的球と手球2個を使用して行うゲームで、キャロムテーブル(中)を使用します。
自分の手球を、他の3個のボールのうち2個に当てることにより1点取得することができます。ポイントできなかった場合は、交代となります。
規定点数(持ち点)に先に到達したプレイヤーが勝者となります。
先攻のプレイヤーが先に規定点数に到達した場合、後攻のプレイヤーはそのイニングで規定点数に到達しないと負けとなります。後攻のプレイヤーが規定点数に到達した場合、そのゲームはドローとなります。

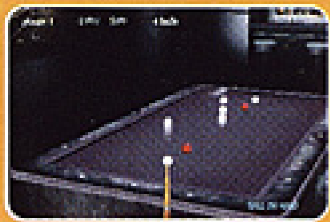
ゲーム人数：2人
ファール：　・手球や的球が場外に出た場合。
ルール設定：・Regulation ……………… 手球を的球のうち2つ以上に当てた場合、1点。
・Local ……………………… 手球を白→赤、赤→白の順に当てた場合、2点。
手球を赤→赤の順に当てた場合、
3点。
3つともに当てた場合、5点。



三つ球

基本的に四つ球と同じルールですが、球が１個少ない分、難しくなっています。
自分の手球を、他の２個のボールに当てることにより１点取得することができます。
ポイントできなかった場合は、交代となります。
規定点数（持ち点）に先に到達したプレイヤーが勝者となります。
先攻のプレイヤーが先に規定点数に到達した場合、後攻のプレイヤーはそのイニングで規定点数に到達しないと負けとなります。後攻のプレイヤーが規定点数に到達した場合、そのゲームはドローとなります。

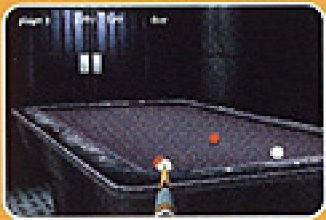
ゲーム人数：２人
ファール：　・サーブ時に、はじめに赤球から当てなかった場合。
　　　　　　・手球や的球が場外に出た場合。
ルール設定：・Regulation ……………… 手球を的球のうち２つ以上に当てた場合、１点。



フリー

四つ球のルールに、制限区域（四つ角）を設けたものです。
的球２個と手球２個を使用して行うゲームで、キャロムテーブル（中）を使用します。
自分の手球を、他の３個のボールのうち２個に当てることにより１点取得することができます。ポイントできなかった場合は、交代となります。
コーナーに設けた四つの制限区域では、それぞれ二度続けて得点ができないことになっています。２回目のショットでは的球２個のうち、１個または２個を制限区域外へ出さなければ得点することができません。
規定点数（持ち点）に先に到達したプレイヤーが勝者となります。
先攻のプレイヤーが先に規定点数に到達した場合、後攻のプレイヤーはそのイニングで規定点数に到達しないと負けとなります。後攻のプレイヤーが規定点数に到達した場合、そのゲームはドローとなります。

ゲーム人数：２人
ファール：　・手球や的球が場外に出た場合。
ルール設定：・Regulation……………手球を的球のうち２つ以上に当てた場合、１点。
・Local……………………手球を白→赤、赤→白の順に当てた場合、２点。
手球を赤→赤の順に当てた場合、３点。３つともに当てた場合、５点。



ワン・クッション(バンドゲーム)

的球1個と手球2個を使用して行うゲームで、キャロムテーブル(大)を使用します。
自分の手球を、他の2個のボールに当て、さらに手球を第一球に当ててから第二球に当たるまでに1回以上クッションに当てなければ得点する事ができないというルールです。
規定点数(持ち点)に先に到達したプレイヤーが勝者となります。
先攻のプレイヤーが先に規定点数に到達した場合、後攻のプレイヤーはそのイニングで規定点数に到達しないと負けとなります。後攻のプレイヤーが規定点数に到達した場合、そのゲームはドローとなります。

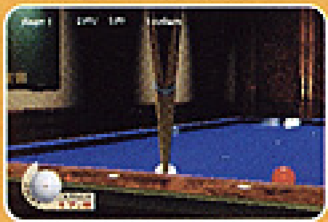
ゲーム人数: 2人
ファール: ・サーブ時に、はじめに赤球から当てなかった場合。
・手球や的球が場外に出た場合。
ルール設定: ・Regulation …………… 手球を的球のうち2つ以上に当てた場合、1点。



スリー・クッション

基本的にワン・クッションと同じですが、自分の手球を、他の２個のボールに当て、さらに手球を第一球に当ててから第二球に当たるまでに３回以上クッションに当てなければ得点する事ができないという難易度の高いルールです。規定点数(持ち点)に先に到達したプレイヤーが勝者となります。
先攻のプレイヤーが先に規定点数に到達した場合、後攻のプレイヤーはそのイニングで規定点数に到達しないと負けとなります。後攻のプレイヤーが規定点数に到達した場合、そのゲームはドローとなります。

ゲーム人数：２人
ファール：・サーブ時に、はじめに赤球から当てなかった場合。
・手球や的球が場外に出た場合。
ルール設定：・Regulation ……………… 手球を的球のうち２つ以上に当てた場合、１点。



用語解説

手球……………………自分の撞く白いボールのこと。キューボールとも呼ぶ。

的球……………………手球以外のボールのこと。ポケットゲームでは1番～15番、キャロムゲームでは赤球と相手(自分以外)の白球が存在する。

クッション……………ビリヤードテーブルの全周に沿って張りめぐらされている、弾力性のあるゴムのこと。長い方を長クッション、短い方を短クッションと呼ぶ。

ポケット………………テーブルの四隅と長クッションの中央に開いている穴のこと。(ポケットゲーム)テーブル四隅のポケットをコーナーポケット、長クッション中央のポケットをサイドポケットと呼ぶ。

ブレイクショット……ポケットゲームのゲーム開始のショットのこと。キャロムゲームではサーブと呼ぶ。

スクラッチ……………ポケットゲームで、手球がポケットに落ちること。

対戦キャラクター紹介



レオナルド

プールバー「Sparky's」に出入りする青年。
口は達者だが腕はいまいち。
だが、結構努力家でもある。



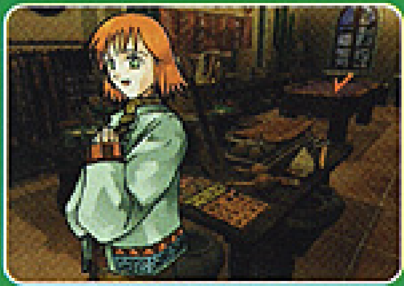
ジーナ

レオナルドの幼なじみ。
現時点で、ビリヤードの腕は彼女の方が上である。
安定性には定評がある。



ブライアン

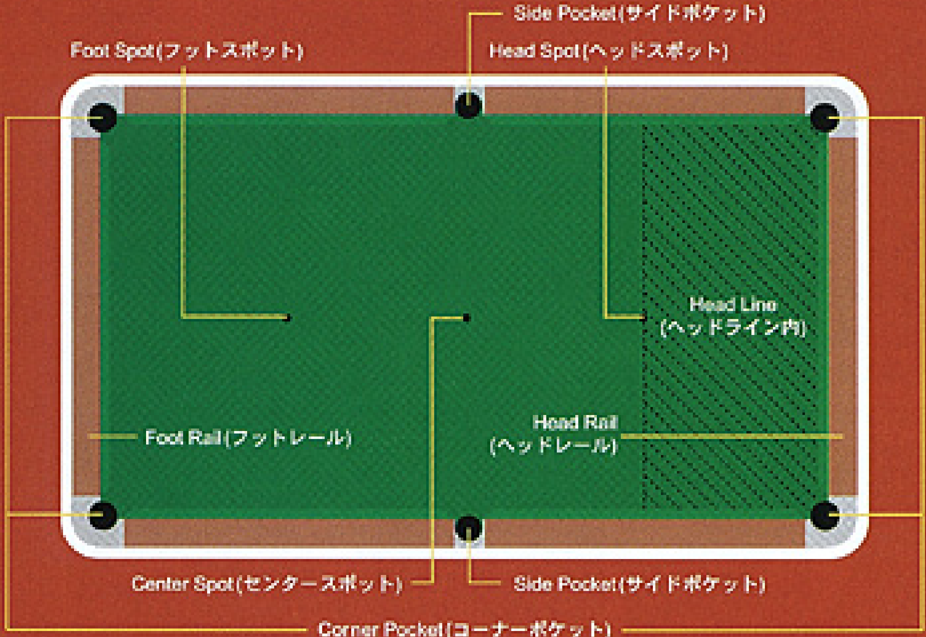
ファーストフード店「Little Cherry」の常連。
ビリヤードの腕はなかなかのもの。
調子に乗ると怖い存在。



キャロル

エスニック雑貨店「コチャバンバ」の店員。
店長に鍛えられ、どんどん上達している。
押し、引き、ひねりが得意。

ビリヤード・テーブルの各名称



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01486